



TAC y Estrategias de Enseñanza para Favorecer la Permanencia y Terminalidad en Educación Superior TAC and Teaching Strategies to Promote Permanence and Terminality in Higher Education

Bertazzi Graciela y Mallo Adriana

Resumen

Las universidades nacionales argentinas son gratuitas y de libre acceso, lo que produce masividad en el ingreso. Sin embargo, a pesar de la cantidad de estudiantes que ingresan, las altas tasas de deserción y el bajo índice de egreso son datos alarmantes (Secretaría de Políticas Universitarias del Ministerio de Educación de la Nación Argentina). En este contexto, las instituciones universitarias enfrentan el desafío de adecuar sus prácticas y metodologías para producir aprendizajes significativos y, así, favorecer la permanencia y terminalidad de los estudiantes. Para ello, la educación debería enfocarse en la formación de los estudiantes como seres autónomos, responsables y críticos (Delgadillo, Valderrama & Guachetá, 2006), con un rol activo en relación a su propio aprendizaje y comprometidos en el proceso; estudiantes capaces de analizar y resolver problemas de diferentes índoles, de asumir responsabilidades sociales, con competencias y aptitudes para la buena comunicación, el análisis creativo, el pensamiento independiente y la habilidad para el trabajo en equipo. Para formar un estudiante con estas competencias, existen modelos pedagógicos emergentes que, junto con las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC), permitirían viabilizar las transformaciones que la educación requiere en la actualidad, disminuir las tasas de deserción de los estudiantes y motivarlos a finalizar sus estudios. Se pueden mencionar, entre esos modelos, la Clase Invertida, el Aprendizaje Basado en Proyecto, la Gamificación, el Pensamiento de Diseño. En cuanto a las TAC se cuenta, hoy, con variadas y creativas herramientas que posibilitan la implementación de estos modelos. Asimismo, se necesita un cambio en el rol docente, quien debería poseer no sólo capacidad reflexiva y una actitud crítica, sino también utilizar las TAC y las estrategias de enseñanza adecuadas y convertirse en acompañante del proceso de aprendizaje del estudiante. El objetivo del presente trabajo es analizar las estrategias pedagógicas más apropiadas para lograr este cometido. Es decir, qué replanteos deberían hacer los docentes para que las clases, en la universidad, estimulen a los estudiantes para que finalicen, en tiempo y forma, sus carreras y adquieran las destrezas y competencias necesarias para desempeñarse con éxito como profesionales.

Palabras clave: estrategias de enseñanza, permanencia, terminalidad.

Abstract

Argentine national universities are free and open access, which produces massive income. However, despite the number of students who enter, the high dropout rates and the low graduation rate are alarming data (Secretariat of University Policies of the Ministry of Education of the Argentine Nation). In this context, the university institutions face the challenge of adapting their practices and methodologies to produce significant learning and, thus, favor the permanence and terminality of the students. For this, education should focus on the education of students as autonomous, responsible and critical (Delgadillo, Valderrama & Guachetá, 2006), with an active role in relation to their own learning and committed to the process; students capable of analyzing and solving problems of different kinds, of assuming social responsibilities, with competencies and aptitudes for good communication, creative analysis, independent thinking and the ability to work as a team. To form a student with these competences, there are emerging pedagogical models that, together with learning and knowledge technologies (TAC), would make viable the transformations that education currently requires, decrease student dropout rates and motivate them to finish your studies. You can mention, among those models, the Inverted Class, the Project Based Learning, the Gamification, the Design Thinking. In terms of TAC, today we have a variety of creative tools that enable the implementation of these models. Likewise, a change in the teaching role is needed, who should possess not only reflexive capacity and a critical attitude, but also use the TAC and the appropriate teaching strategies and become a companion of the student's learning process. The objective of this paper is to analyze the most appropriate pedagogical strategies to achieve this task. That is, what rethinking teachers should do so that classes, in the university, stimulate students to complete, in time and form, their careers and acquire the skills and competencies necessary to perform successfully as professionals.

Keywords: teaching strategies, permanence, terminality.

Recibido: 31 enero 2019

Aceptado: 5 marzo 2019

Dirección autor:

Facultad de Ingeniería y Ciencias
Agropecuarias, Universidad
Nacional de San Luis
25 de mayo 384. 5730. Villa
Mercedes. San Luis. Argentina.

E-mail

bertagra@gmail.com

adriana.mallo@gmail.com

1. INTRODUCCIÓN

Las universidades nacionales argentinas son gratuitas y de libre acceso, lo que produce masividad en el ingreso. Sin embargo, a pesar de la cantidad de estudiantes que ingresan, las altas tasas de deserción y el bajo índice de egreso son datos alarmantes (Secretaría de Políticas Universitarias del Ministerio de Educación de la Nación Argentina). El ingreso masivo de estudiantes a la universidad no genera igual cantidad de egresados. Según Engstrom y Tinto (2008) la puerta abierta de la universidad se ha convertido en una verdadera “puerta giratoria”, ya que, así como posibilita el ingreso a mayores sectores de la población, la universidad no tiene la capacidad para sostener, contener y acompañar las trayectorias de los estudiantes, expulsándolos del sistema por la misma puerta que entraron.

En un mundo donde el conocimiento, la ciencia y la tecnología juegan un papel de primer orden, el desarrollo y el fortalecimiento de la Educación Superior constituyen un elemento insustituible para el avance social, la generación de riqueza, el fortalecimiento de las identidades culturales.... Las respuestas de la Educación Superior a las demandas de la sociedad han de basarse en la capacidad reflexiva, rigurosa y crítica de la comunidad universitaria al definir sus finalidades y asumir sus compromisos (CRES, 2008).

Las bajas tasas de matrícula y de graduación, la deserción y la demora en los tiempos de egreso son problemas que enfrentan las instituciones de nivel superior. Estos desafiantes problemas tienen diferentes aristas que deben resolverse en distintos ámbitos. En este trabajo y, desde el rol docente de las autoras, se lo abordará sólo desde lo pedagógico.

En principio, para producir aprendizajes significativos que faciliten la retención de los estudiantes y el avance en sus carreras y les permita finalizarlas a tiempo, se considera necesario adecuar las prácticas y metodologías docentes. Además, se debe tener en cuenta que el estudiante que ingresa hoy a la universidad está permanentemente conectado a las redes, posee alta disponibilidad tecnológica y requiere que se lo capacite para desarrollar competencias acordes con el mundo en el que vive.

Si aprendemos a usar adecuadamente las TAC para motivar a los alumnos, así como para aprovechar las sinergias entre profesores y estudiantes, conformaremos un aprendizaje aumentado. En este aprendizaje aumentado, los alumnos, de forma proactiva, autónoma, guiados por su curiosidad hacia un aprendizaje permanente, aprenden a sacar partido a la extraordinaria potencia de Internet como fuente de información, seleccionan y filtran recursos, se convierten en los protagonistas de las metodologías didácticas y reciben estímulos permanentes. (Quiroga Salomon & Eines, 2015, p. 229). Por último, dado los cambios vertiginosos que enfrenta la sociedad debido a la tecnología, educar, en la actualidad, implica formar personas para un futuro incierto, cambiante, es decir, para un mundo que aún no conocemos. Por lo tanto, la educación no se debería limitar sólo a la transmisión de saberes, sino que debería enfocarse en brindar competencias para aprender a aprender (Perrenoud, 2012, Cabero Almenara & Córdoba Pérez, 2009).

2. METODOLOGÍA

Permanencia y Terminalidad

Los índices de deserción son altos en todos los niveles educativos de nuestro país y los tiempos de finalización de los estudios en las carreras universitarias, en muchos casos, se extienden más allá de los estipulados por las instituciones y sus planes de estudio. Esto afecta no sólo a los estudiantes que desertan o demoran sus tiempos de egreso, sino también a las instituciones, al sistema educativo y a la sociedad en general.

En relación a la deserción, Suárez y Díaz (2015) afirman “que, si bien la definición de deserción estudiantil continúa en discusión, existe consenso en precisarla como un abandono que puede ser explicado por diferentes categorías de variables: socioeconómicas, individuales, institucionales y académicas” (p. 302). Asimismo, Tinto y Giovagnoli en Suárez y Díaz (2015) sugieren interpretar la deserción como una situación a la que se enfrenta un estudiante cuando aspira y no logra concluir su proyecto educativo.

En cuanto a la prolongación de los estudios universitarios, que va en muchos casos, más allá de los tiempos establecidos, Ríos (2007, p. 22) considera que esto es causado por una “disparidad de condiciones propias del estudiante como también de la débil efectividad de estrategias institucionales para incidir en la duración real de los estudios”. La duración real de una carrera es importante para las instituciones de educación superior de nuestro país, que son evaluadas y categorizadas en función de la relación entre sus tasas de ingreso-egreso. También es importante para el estado que invierte dinero en educación, dinero que se recupera cuando el egresado finaliza su carrera y devuelve a la sociedad, con su trabajo y su conocimiento, lo que la educación pública y gratuita le ha brindado. Por último, finalizar los estudios en tiempo y forma es esencial para el egresado quien ve cumplida una meta importante de su vida.

Nuevos Modelos Pedagógicos

Se cuenta, en la actualidad, con variadas metodologías y herramientas tecnológicas que posibilitan abordajes pedagógicos innovadores, adecuados para tratar de resolver los problemas mencionados anteriormente. El cambio de un escenario tradicional del proceso de enseñanza-aprendizaje a un entorno tecnológico da lugar a una redefinición de sus tareas, donde las actitudes, la competencia y su formación muestran una influencia sustancial en el proceso de adopción de la tecnología en su práctica docente (Newhouse, 2002 en Rodríguez, 2017, p. 772). Según Salinas (2004), los docentes deberían no sólo mutar desde la enseñanza presencial hacia un formato virtual, sino también reorientar su práctica educativa hacia modelos que coloquen al estudiante en el centro de la escena, responsable de su propio aprendizaje y al docente como guía y facilitador y que se enfoquen en el desarrollo de competencias metodológicas fundamentales como el “aprender a aprender” (Lozano citado en Zamora, 2013, p. 6). Modelos que facilitan el desarrollo de individuos con criterio, creativos, curiosos y capaces de aprender y adaptarse a los nuevos tiempos (Jones, 2013). Es preciso, también, que los estudiantes reciban formación en una gran variedad de competencias y actitudes que, además de los conocimientos, les serán útiles durante toda su vida en diferentes aspectos, no sólo en lo laboral.

Esta nueva visión de la docencia implica identificar las necesidades de las interacciones de enseñanza y aprendizaje, gestionar estrategias innovadoras, valorar los potenciales de los estudiantes, anticipar conflictos probables a los que se enfrentarán en sus futuros contextos laborales. Incorporar, también, modificaciones significativas al currículo desde miradas epistemológicas y sociales apoyadas en la tecnología como herramienta esencial del mundo en el que los estudiantes viven. Tales capacidades implican redefinir prácticas áulicas y metodologías de trabajo.

Los nuevos modelos pedagógicos a los que se hace referencia en este trabajo son, entre otros, la Clase Invertida (Flipped Classroom), el Aprendizaje Basado en Proyectos (Project Based Learning), el Aprendizaje Basado en Problemas (Problem Based Learning), el Aprendizaje Basado en Juegos (Gamificación) y el Pensamiento de Diseño (Design Thinking). Estos modelos son innovadores y motivan tanto a los estudiantes como a los docentes que los implementan y traspasan los límites del aula generando aprendizajes significativos. Permiten, además, integrar conocimientos que la educación tradicional fragmenta en disciplinas, lo que dificulta que el estudiante relacione e integre las partes y pueda “aprehender los objetos en sus contextos, sus complejidades, sus conjuntos” (Morin, 1999, p. 2).

La Clase Invertida (CI)

Se define al aula invertida como un modelo pedagógico en el que el material de un curso se revierte (Bergmann y Sams, 2012). Consiste básicamente en invertir la organización tradicional de una clase, de modo que la presentación y sistematización de contenidos se brinda a los alumnos a través de recursos multimediales que trabajarán fuera del aula, mientras que se optimiza el tiempo de la clase presencial destinándolo, principalmente, a facilitar y potenciar otros procesos de aprendizaje mediante la práctica intensificada. A través de este modelo se puede aprender de manera flexible en cualquier tiempo y espacio; este proceso se centra en el estudiante y en su potencial para construir el conocimiento con la guía del profesor. El contenido está especialmente diseñado para lograr los objetivos y los materiales se seleccionan minuciosamente en relación a las características de los estudiantes. Para llevar a cabo este modelo, docentes y estudiantes deben ser flexibles y críticos, personas capaces de aprovechar al máximo todas las instancias, tanto las presenciales como las de aprendizaje autónomo.

El Aprendizaje basado en Proyectos (ABP)

Este enfoque es un modelo que organiza el aprendizaje alrededor de proyectos (Jones, Rasmussen y Moffitt, 1997). Como expresan Katz & Chard (2000) es efectivo y permite a los estudiantes emitir opiniones sobre temas de interés, realizar preguntas, hacer hipótesis, formular teorías, usar diferentes herramientas y habilidades de la vida real para solucionar problemas de forma creativa en el aula y fuera de ella. De acuerdo con Fraile (2010, p.5) “el ABP es una estructura de enseñanza aprendizaje en la que tanto la adquisición de conocimientos como el desarrollo de habilidades y actitudes resultan importantes”. Los integrantes de una clase, con la mediación del docente tutor, analizan y ejecutan un proyecto seleccionado o diseñado especialmente para el logro de ciertos objetivos de aprendizaje. Los estudiantes, a través de su interacción, logran no sólo la ejecución del proyecto, sino también el aprendizaje de los saberes en cuestión. Para ello, deberían ser capaces de identificar sus propias necesidades de aprendizaje, valorar el trabajo colaborativo, desarrollar capacidad de análisis y síntesis de información y comprometerse con su propio proceso de aprendizaje. Los estudiantes aprenden construyendo nuevas ideas o conceptos, basándose en sus conocimientos actuales y previos y se sienten más motivados al tener un papel activo en la planificación de su propio aprendizaje.

Hay otro modelo, el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), que también puede usarse como alternativa o complemento de las prácticas áulicas. Se centra en el aprendizaje, la investigación y la reflexión de los estudiantes para encontrar solución a un problema planteado por el docente. Se plantea como medio para que los estudiantes adquieran conocimientos y los apliquen para

solucionar un problema real o ficticio, sin que el docente utilice la lección magistral ni otro método para transmitir esos conocimientos. Barrows (1986) lo define como un método de aprendizaje basado en el principio de usar problemas como punto de partida para la adquisición e integración de los nuevos conocimientos. En este modelo de enseñanza, los estudiantes son el centro del proceso, activos y responsables de su propio aprendizaje.

Por otro lado, el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) es un modelo en el cual se fusionan conceptos tales como ludificación y aprendizaje. Con éste, se intenta potenciar los procesos de aprendizaje a través del juego, ya que facilita la integración entre los estudiantes, los motiva a involucrarse en el aprendizaje y potencia su creatividad (Díaz, 2015). Según Prensky (2001) este modelo, en el cual se utilizan elementos de juego en contextos académicos, reemplazará a las aulas comunes, a las clases magistrales y a las evaluaciones en el futuro.

El Pensamiento de Diseño (PD)

Este modelo está orientado a desarrollar, en los estudiantes, competencias comunicativas, sociales, creativas y cognitivas para sobrevivir en esta sociedad en constante cambio (Carroll, Goldman, Britos, Koh, Royalty y Hornstein, 2010). Permite, además, observar el fenómeno en su totalidad, no delimitado por las diferentes disciplinas, como en la educación tradicional; esto propicia un aprendizaje significativo no extrapolado de la realidad, sino en su contexto real. Por otro lado, este tipo de enseñanza fomenta el desarrollo del pensamiento crítico, esencial para desenvolverse en el mundo en que vivimos. “Es una innovación centrada en la persona” (Brown, 2010). O sea, en este modelo, el origen del proceso de aprendizaje es un problema específico para el cual los estudiantes deben encontrar la solución más apropiada a través del análisis de las diferentes opciones y del trabajo en equipo.

Características comunes de estos modelos

Si bien cada uno de ellos presenta características específicas y tienen ventajas y desventajas, se pueden identificar similitudes entre ellos:

1. Desarrollan competencias comunicativas, sociales, creativas y cognitivas.
2. Permiten observar el fenómeno en su totalidad.
3. Propician un aprendizaje significativo no extrapolado de la realidad, sino en su contexto real.
4. Están centrados en el estudiante.
5. Propician la construcción del conocimiento sobre la base de conocimientos previos.
6. Propician el trabajo colaborativo y cooperativo.
7. Propician el aprendizaje autónomo y responsable.
8. Permiten aprender de manera flexible en cualquier tiempo y espacio.
9. Implican un cambio de roles.
10. Fomentan el desarrollo del pensamiento crítico.
11. Permiten integrar la evaluación al propio proceso de aprendizaje.

En otras palabras, estos modelos permiten invertir los procesos de aprendizaje, trasladar la responsabilidad de adquirir conocimientos al estudiante, optimizar espacios de clase para el debate o la acción; en definitiva, innovar nuestras prácticas. Implican transformar la práctica para ayudar a los estudiantes a ver el mundo desde otra óptica, a respetar la opinión de los otros, a aprender a trabajar en equipo, entre otras muchas competencias y habilidades que es

necesario que adquieran. Por, sobre todo, suponen un cambio de paradigma y de roles para estudiantes y docentes.

3. CONCLUSIONES

Cambiar las formas de enseñar y los currículos de las asignaturas es un desafío de los docentes y los centros educativos en pos de atender a las necesidades de los estudiantes en la actualidad para que permanezcan en la universidad y terminen con éxito sus carreras en tiempo y forma, es decir, para propiciar la retención y el progreso en sus carreras. Los estudiantes han cambiado, la sociedad ha cambiado, las formas de comunicación también lo han hecho y la educación está dando pasos importantes en ese sentido. A estos estudiantes, que serán los profesionales del mañana, debemos brindarles las herramientas para que puedan desarrollarse exitosamente en un mundo incierto y cuyas necesidades y demandas aún no conocemos. Por ello, los docentes deberían innovar, ser flexibles y creativos en cuanto al propósito de la educación y de sus propias prácticas. Hoy, para que el aprendizaje sea significativo el estudiante tiene que hacer, probar, aprender haciendo y hacerse responsable de su propio aprendizaje, de modo que los saberes que aprenda sean aplicables en el mundo real. Necesita “aprender a aprender”, ya que deberá hacerlo a lo largo de toda su vida; por lo tanto, se le deben enseñar estrategias y competencias que le permitan aprender diferentes cosas, en diferentes contextos y en diferentes etapas de su vida.

En la actualidad, las TAC e Internet, con el correcto sustento epistemológico, permiten a los docentes innovar y crear ambientes de aprendizaje amigables, creativos y motivantes. Sumado a esto, los modelos pedagógicos emergentes pueden ser la herramienta pedagógica que genere el cambio significativo que la educación necesita y la solución para los problemas de deserción y terminalidad de los estudiantes. Se considera que estas prácticas centradas en el estudiante que fomentan el aprendizaje autónomo, el trabajo colaborativo y que forman un estudiante crítico y responsable de su propio aprendizaje son la clave para motivar, retener y desafiar al estudiante a lo largo de su carrera universitaria, facilitando el desarrollo de las competencias que el profesional debe poseer en la actualidad. El tema planteado en el presente trabajo es la base del proyecto de investigación en el cual trabajan sus autoras. Justamente, la pregunta que guía esta investigación es: ¿En qué medida y cómo la aplicación de las Tecnologías de Aprendizaje y el Conocimiento y de nuevos modelos pedagógicos emergentes podrían incluir a más estudiantes en la universidad, reducir las tasas de deserción y acortar el tiempo de egreso de los estudiantes en las facultades de Ingeniería y Ciencias Agropecuarias (FICA), Turismo y Urbanismo (FTU) y Ciencias Económicas, Jurídicas y Sociales (FCEJS) de la Universidad Nacional de San Luis, Argentina?

Por ello, se espera que la investigación sobre esta problemática brinde resultados que aporten soluciones que contribuyan a un mejor desempeño académico de los estudiantes, que favorezca la permanencia de los mismos en la institución y que finalicen sus carreras en plazos menores; generando esto beneficio no sólo para los estudiantes, sino también para la propia institución.

4. REFERENCIAS

- Barrows, H. S. (1986). *A taxonomy of problem-based learning methods*. Medical education, 20(6), pp. 481-486.
- Bergmann, J. & Sams, A. (2012). *Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day*. Arlington: IST.
- Brown, T. (2010). IDEO «Design Thinking» Approach. Recuperado de: www.ideo.com/thinking/approach
- Cabero Almenara, J. y Córdoba Pérez, M. (2009). *Inclusión educativa: inclusión digital*. Revista Educación Inclusiva, Vol 2, N°1. pp. 61-77. ISSN: 1889-4208.
- Carroll, M.; Goldman, S.; Britos, L.; Koh, J.; Royalty, A.; Hornstein, M. (2010): *Destination, Imagination and the Fires within: Design Thinking in a Middle School Classroom*. International Journal of Art Design Education, issue 29(1), pp. 37-53.
- CRES (2008). Declaración de la Conferencia Regional de Educación Superior en América Latina y el Caribe. Colombia: UNESCO.
- Delgadillo, J. A. M., Valderrama, M. S. O., & Guachetá, B. M. P. (2006). *¿Cómo formarnos para promover pensamiento crítico autónomo en el aula?: una propuesta de investigación acción apoyada por una herramienta conceptual*. Revista iberoamericana de educación, 39(6), 7. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2054386>
- Díaz, V. M. (2015). *La gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa*. Digital Education Review, (27), 0-0.
- Engstrom, C. & Tinto, V. (2008). *Access without support is not opportunity*. Change, 40(1), 46.
- Frailé, J. A. G. (2010). *Algunas estrategias didácticas para la formación por competencias: el aprendizaje basado en problemas (ABP) y el portafolio del alumno*. Revista Electrónica de Desarrollo de Competencias, 1(5).
- Jones, S. (2013). Critical learning for social work students. Learning matters. Bordón. Revista de pedagogía, ISSN 0210-5934, ISSN-e 2340-6577, Vol. 56, N° 3-4, 2004 (Ejemplar dedicado a: Educación con tecnologías / coord. por Lorenzo García Aretio), pp. 469-481.
- Jones, B. F., Rasmussen, C. M., y Moffitt, M. C. (1997). *Real-life problem solving: A collaborative approach to interdisciplinary learning*. American Psychological Association.
- Katz, L. G., y Chard, C. (2000). *Engaging Children's Minds: The Project Approach* (2nd ed.). Connecticut: Ablex Publishing Corporation, Stamford.
- Morin, E. (1999). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. Unesco. Recuperado de: <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/1448>
- Perrenoud, P. (2012). *Cuando la escuela pretende preparar para la vida: ¿Desarrollar competencias o enseñar otros saberes?* (Vol. 40). Grao.
- Prensky, M. (2001) *Digital Game-Based Learning*, New York: McGraw-Hill.
- Quiroga Salomon, G., & Eines, M. E. (2015). *La incorporación de las TIC en la virtualidad de las distintas modalidades del aprendizaje en la UNDeC*. In X Congreso sobre Tecnología en Educación & Educación en Tecnología (TE & ET).
- Ríos, G. (2007). *Duración real de los estudios universitarios: desgranamiento y egreso*. IX Jornadas Argentinas de Estudios de Población. Asociación de Estudios de Población de la Argentina, Huerta Grande, Córdoba. Recuperado de: <http://www.aacademica.org/000-028/40>
- Rodríguez, M. Á. V. (2017). *Las TAC y los recursos para generar aprendizaje*. Revista Infancia, Educación y Aprendizaje, 3(2), 771-777.
- Salinas, J. (2004). *Cambios metodológicos con las TIC. Estrategias didácticas y entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje*. Bordón, 56(3-4), pp. 469-481.
- Suárez, N., y Díaz, L. (2015). *Estrés académico, deserción y estrategias de retención de estudiantes en la educación superior*. Salud pública, 17 (2), 300-313. Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/rsap/v17n2/v17n2a13.pdf>
- Zamora, C. (2013). *De las Tecnologías de la Información y la Comunicación a las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento como Mediadoras para Desarrollar la Creatividad en Contextos Universitarios*. REFCaE: Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa. ISSN 1390-9010, 1(1), pp. 29-40. Recuperado de: <http://runachayecuador.com/refcale/index.php/refcale/article/view/37>.